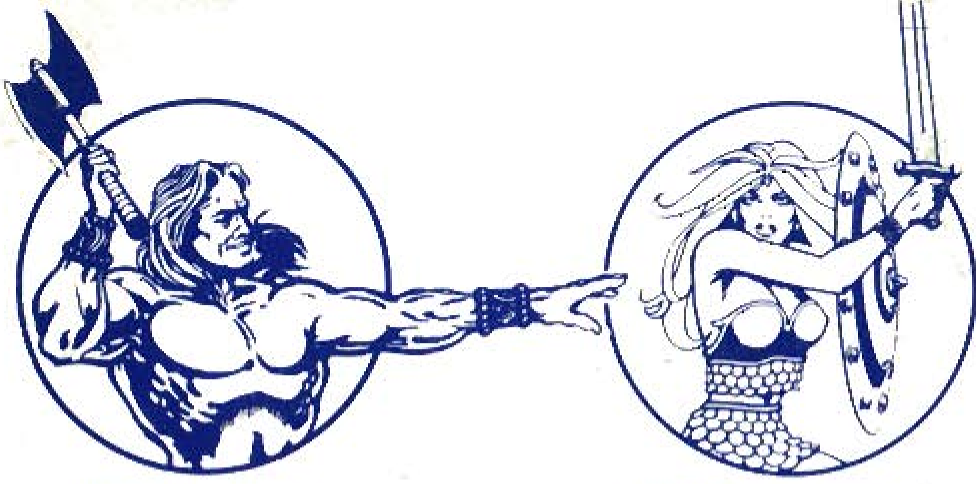


THOR the Warrior

THYRA the Valkyrie

GAUNTLET II *TM



ATARI® GAMES

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Telephone: 021 356 3388



MERLIN the Wizard



QUESTOR the Elf

THE HEROES

THOR the Warrior
ARMOUR: Tough skin – eliminates 20% of damage.
SHOT POWER: Excellent – twice normal power.
HAND TO HAND: Excellent – Battle Axe – can destroy generators.
MAGIC POWER: Poor – damages most monsters and no generators.

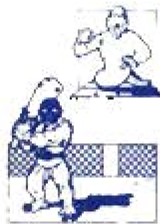
THYRA the Valkyrie
ARMOUR: Shield – eliminates 30% of damage.
SHOT POWER: Poor.
HAND TO HAND: Good – Sword – can destroy generators.
MAGIC POWER: Moderate – damages most monsters and generators.

MERLIN the Wizard
ARMOUR: None.
SHOT POWER: Good.
HAND TO HAND: Poor – Bare Hands – cannot destroy generators.
MAGIC POWER: Excellent – damages all monsters and generators.

QUESTOR the Elf
ARMOUR: Leather – eliminates 10% of damage.
SHOT POWER: Poor.
HAND TO HAND: Moderate – Dagger – cannot destroy generators.
MAGIC POWER: Very good – destroys almost all monsters and generators.

THE VILLAINS

The monsters pour out of the generator which lie throughout the dungeons. Each generator creates a specific type of monster i.e. ghosts or demons. There are three levels of generators
the toughest monsters. Shoot the generators to destroy them. Monsters too, have three strengths, the most powerful taking three hits to kill.



GHOSTS: Stay away from ghosts. They hit you only once and disappear. One hit hurts alot. Shoot ghosts, do not run into them!

GRUNTS: Grunts will run up to you and hit you with their clubs over and over. Either move the joystick towards them to fight them hand-to-hand or shoot them.



DEMONS: Demons will try to shoot fireballs at you if they can, or if they are too close they will bite you again and again. Fireballs hurt more than biting does. Either move the joystick toward them to fight hand-to-hand or shoot them.



LOBBERS: Lobbers will try to lob rocks over walls and other things in the maze to hit you. They will also try to run away from you. Try to shoot them or trap them in a corner and fight them hand-to-hand.



SORCERERS: Sorcerers try to fool you by disappearing while moving. When they are invisible, your shots will go through them. Either move the joystick towards them to fight hand-to-hand or shoot them.



DEATH: Death will drain health from you. He will take up to 200 points and then die. The only way to kill Death is with magic. Don't even think about fighting him hand-to-hand!



SUPER SORCERERS: This sorcerer appears, takes a shot at the player and then disappears again. He continues to do this until shot by a player. Magic only stuns him and prevents him from shooting or disappearing immediately.



ACID PUDDLES: These green pools hurt the player but do not attack him: instead they wander around aimlessly. They cannot be shot. Magic only stuns them.



The 'IT' Monster: This creature, which looks like a glowing, spinning disc, disappears when it hits a player. That player then becomes **'IT'**. All monsters are attracted to the player who becomes **'IT'** until he or she leaves the maze or until this player touches another player who then becomes **'IT'**. This monster cannot be shot but can be stunned by magic.



The 'THAT' Monster: This creature, which looks like the 'IT' monster, chases players around the dungeon. If it touches a player he loses a special power or a potion or 100 health points.

ATARI ST ONLY

THE DRAGON: Dragons appear rarely and should be approached with caution. They need to be hit several times on the head with a missile to destroy them. Don't get too close, though, or it will fry you with it's fiery breath.

THE THIEF: The thief appears well into the game at the characters' start position and chases them until it can steal an item from the richest player. Unless it is shot, it will then flee leaving its ill gotten gains on the next level. The thief steals special power potions or normal ones if no special ones can be found.

THE MUGGER: This creature can appear more than once per level and, like the thief, steals from the richest player. The mugger only steals health points.

FOUR PLAYER OPTION:

All four players should be selected at the start of the game using any joystick. Two extra joysticks, making a total of four, may be connected to your Atari ST with a special interface available from U.S. Gold.

THE DUNGEONS

Around the dungeons are objects to collect and avoid:

POTIONS: Some potions can be shot although their effect is less powerful when they are collected and used.

SPECIAL POTIONS: These behave as normal potions when shot but endow the player with special abilities if collected.
These include:

- EXTRA ARMOUR – increases protection
- EXTRA MAGIC POWER – increases the effect of potions
- EXTRA SHOT SPEED – increases missile speed
- EXTRA SHOT POWER – increases damage inflicted by missiles
- EXTRA FIGHT POWER – increases hand to hand combat ability.
- EXTRA PICK UP POWER – increases carrying ability from ten to fifteen times.

POISONED POTIONS: These behave like poisoned food.

FOOD: Plates of meat increase health by 100 and give a bonus of 100 score points.

CIDER: Cider bottles can be shot and destroyed. When drunk this acts like food.

POISONED CIDER: This can be shot and will slow monsters down for a short time. If drunk, poisoned cider takes 50 health points and makes the character dizzy and difficult to control.

KEYS: Score 100 points for collecting. Use keys to open doors.

TREASURE: Treasure chests cannot be shot but give 100 points when collected. Some treasure chests are locked and need to be opened with a key. They may contain food, money, a potion or even Death!

AMULETS: These magic devices confer special abilities on the wearer for a short time.

INVISIBILITY: Monsters cannot see you and wander around.

INVULNERABILITY: Monsters cannot hurt you, but your health decrements twice as fast as normal.

REPULSIVENESS: Monsters cannot stand you and run away.

TRANSPORTABILITY: The player can now transport through any solid object by running into it.

10 SUPER SHOTS: These shots kill all monsters in their path and keep travelling until they hit a wall.

REFLECTIVE SHOTS: These shots bounce off walls allowing players to shoot around corners. They bounce a maximum of three times.

WALLS: In general walls are impenetrable objects, but some walls crumble when shot.

TRAPS: These glowing patterns on the floor make some walls disappear when stepped on. There can be more than one trap. Trap walls may be invisible.

STUN TILES: These tiles stun any player who treads on them and then disappear.

TRANSPORTERS: Glowing red discs on the floor transport players to the nearest visible transporter. If several transporters are the same distance away, then one is chosen at random. There are ways to influence your direction. Can you find them?

FORCE FIELDS: These go on and off in a particular pattern. If a player enters a field when it is on his health will quickly drain. Monsters are not affected. Force fields cannot be destroyed.

EXITS: These labelled holes lead down to the next level or to the level specified. Some exits are phoney. They are only painted floor tiles. On some levels exits move around by closing and re-opening elsewhere.

Treasure rooms appear randomly and the player has a fixed time to collect as many valuables as possible within a time limit, which is displayed at the top of the screen. There is no score unless the player escapes.

In general players are immune to the other player's shots but in some areas of the dungeon, missiles can stun or injure fellow players.

If players do not fight for about half a minute, the locked doors will disappear, freeing all of the monsters. Eventually, if players still avoid combat then all of the walls turn into exits!

BASIC INSTRUCTIONS

Choose the colour and character you want by pointing the gauntlet and pressing the **FIRE BUTTON** .
How long you last depends upon your health. Health is lost by contact with the monsters and as time elapses. It can be regained by picking up the food which can be found in the maze. Be careful, some food can be destroyed by your shots and some may be poisoned.

The object of the game is to survive the monsters' attacks for as long as possible whilst competing for food, treasure and magic potions. You must also search the maze to find the exit to the next level.

For game controls, details will appear on the screen.

GAUNTLET II LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64 DISC: Type **LOAD "*",8,1** and press **RETURN.**

COMMODORE 64 CASSETTE: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

COMMODORE 128: Play in 64 mode.

SPECTRUM 48K: Insert the cassette into the cassette player. Type **LOAD ""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program wil load and run automatically.

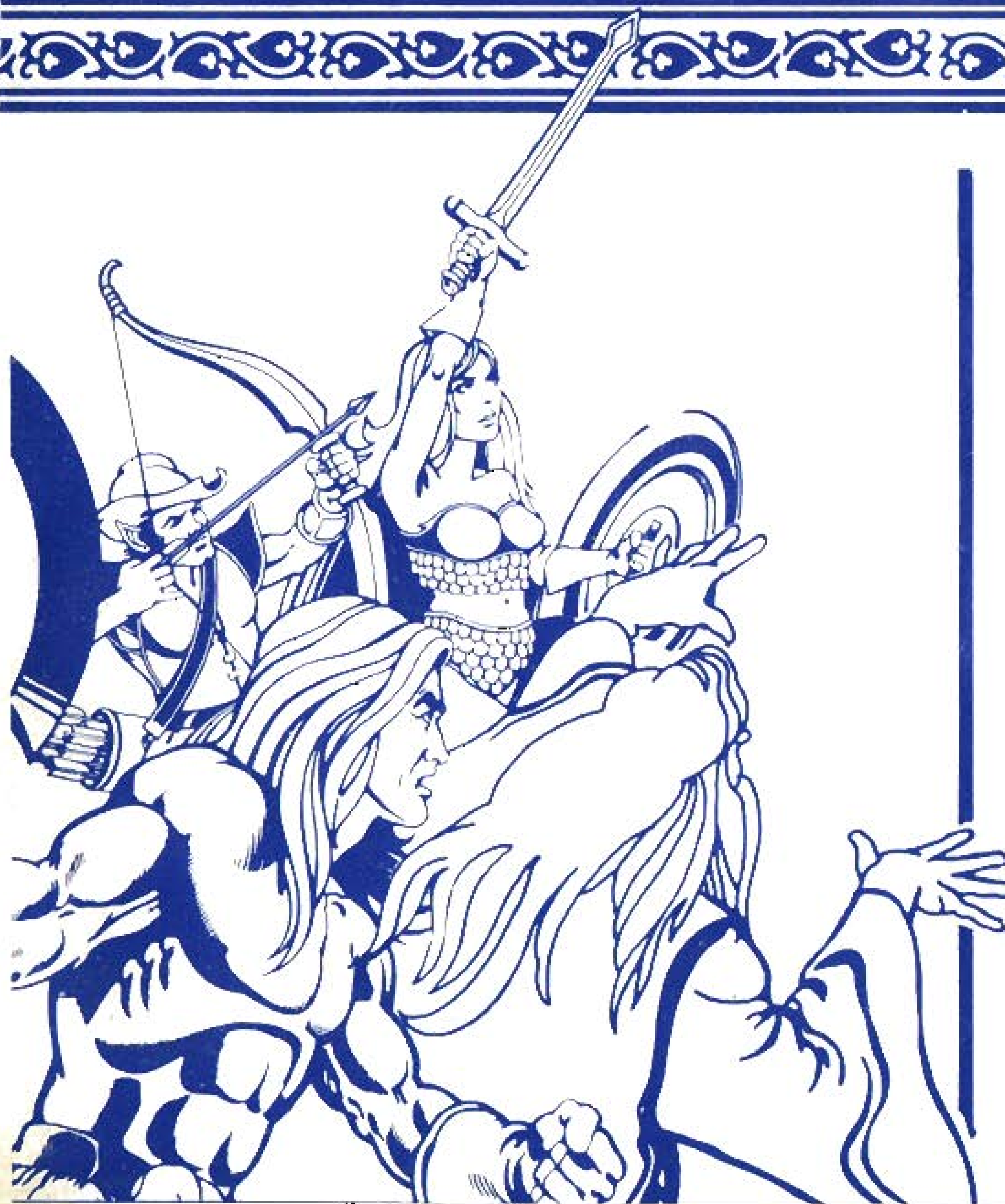
SPECTRUM 128K 1+2: Insert cassette into cassette player. Press **RESET** button. Press **PLAY** on the cassette player. Press **RETURN** and the program will load and run automatically.

AMSTRAD: Remove any extra ROMS (exceot DDI) and ensure that the cassette remote lead is plugged in.

AMSTRAD DISC: Insert the disk into the drive label side up. Type **:CPM** and press **ENTER**. The program wil load automatically.

AMSTRAD CASSETTE: (664/6128/464 with disk drive – Type **:TAPE** and press **ENTER**.) Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on cassette unit and press any key. The program will load automatically.

ATARI ST DISK: Insert the disk in drive and turn on computer.



LES HEROS

THOR le Guerrier
ARMURE: Il a la peau dure – ce qui élimine 20% du dommage.
PUISSANCE DE TIR: Excellente – deux fois la puissance normale.
COMBAT CORPS A CORPS: Excellent – Hache de bataille peut détruire les générateurs.
PUISSANCE MAGIQUE: Médiocre – endommaage la plupart de monstres, mais non les générateurs.

THRYA la Valkyrie
ARMURE: Bouclier – élimine 30% du dommage.
PUISSANCE DE TIRE: Médiocre.
COMBAT CORPS A CORPS: Bon – Epée – peut détruire les générateurs.
PUISSANCE MAGIQUE: Modérée – endommage la plupart des monstres et des générateurs.

MERLIN l'Enchanteur
ARMURE: Néant
PUISSANCE DE TIRE: Bonne
COMBAT CORPS A CORPS: Médiocre – Mains nues – ne peut pas détruire les générateurs.
PUISSANCE MAGIQUE: Excellente – détruit tous les monstres et les générateurs.

QUESTOR L'Elfe
ARMURE: Cuir – élimine 10% du dommage.
PUISSANCE DE TIR: Médiocre.
COMBAT CORPS A CORPS: Modéré – Poignard – ne peut pas détruire les générateurs.
PUISSANCE MAGIQUE: Très bonne – détruit presque tous les monstres et les générateurs.

LES "MECHANTS"

Les monstres sortent en foule des générateurs qui se trouvent dans les donjons. Chaque générateur crée un type de monstre spécifique, fantômes ou démons. Il y a trois niveaux de générateurs, dont le plus fort produit les pires monstres.
Tirez sur les générateurs pour les détruire. Les monstres eux aussi ont trois niveaux de puissance; il faut tirer trois fois sur les plus puissants pour les détruire.



Les FANTOMES : Ne vous approchez pas des fantômes. Ils ne vous frappent qu'une fois et disparaissent. Mais une fois suffit. Tirez sur les fantômes, mais ne leur rentrez jamais dedans!



Les GROGNEURS : Les grogneurs s'approchent de vous en courant et vous frappent à tour de bras avec leurs massues. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, ou tirez-leur dessus.



Les DEMONS : Les démons essaient de vous lancer des boules de feu ou, s'ils sont trop proches, ils se commencent à vous mordre. Les boules de feu sont plus dangereuses que les morsures. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps ou tirez-leur dessus.



Les LANCEURS : Les lanceurs vont tenter de lancer de grosses pierres au-dessus des murs et en d'autres endroits du labyrinthe, pour vous frapper. Ils essaieront également de s'enfuir à votre approche. Essayez de leur tirer dessus ou coincez-les et luttez corps à corps contre eux.



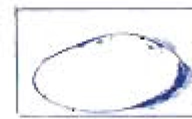
Les SORCIERS : Les sorciers essaient de vous échapper en disparaissant pendant qu'ils se déplacent. Quand ils sont invisibles, les coups que vous tirez les traverseront. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps out tirez-leur dessus.



La MORT : La Mort se nourrit de votre santé. Elle peut avaler jusqu'a 200 points, après quoi c'est la mort. La seule manière de tuer la Mort est par magie. Ne tentez surtout pas le corps à corps avec elle!



SUPER SORCIERS : Ce sorcier apparait, tire sur le joueur et disparait. Il continue jusqu'à ce qu'il soit abattu par un joueur. La magie peut seulement l'étourdir, et l'empêcher de tirer ou de disparaître immédiatement.



FLAQUES D'ACIDE : Ces mares vertes blessent le joueur mais ne l'attaquent pas : elles se déplacent sans but précis. On ne peut pas tirer sur ces flaques. La magie peut seulement les étourdir.



Le Monstre "IT" : Cette créature qui ressemble à un disque brillant en rotation disparaît quand elle frappe un joueur. Ce joueur devient alors "IT". Tous les monstres sont attirés par le joueur qui est devenu "IT" jusqu'à ce qu'il sort du labyrinthe ou jusqu'à ce qu'il touche un autre joueur qui devient alors "IT". On ne peut pas tirer sur ce monstre mais il peut être assommé par magie.



Le Monstre "THAT" : Cette créature qui ressemble au monstre "IT" pourchasse les joueurs autour du donjon. S'il touche un joueur, celui-ci perd un pouvoir spécial ou une potion ou 100 points de santé.

ATARI ST UNIQUEMENT

LE DRAGON: Les dragons apparaissent rarement et vous devez les approcher prudemment. Vous aurez besoin de les frapper à la tête plusieurs fois avec un missile pour les détruire. Ne vous approchez pas trop, parce qu'il peut vous faire frire avec son souffle de feu.

LE VOLEUR: Le voleur entre dans le jeu après quelques temps, à la position initiale des joueurs, et les chasse jusqu'à ce qu'il puisse voler quelque chose au joueur le plus riche. A moins qu'il ne soit fusillé, il s'enfuira en laissant ce qu'il a volé au prochain niveau. Si possible le voleur prend les potions spéciales de puissance, sinon des potions normales.

LE MUGGER: Cette créature peut apparaitre plusieurs fois dans chaque niveau et, comme le voleur, il vole au joueur le plus riche. Le mugger ne vole que les points de santé.

OPTION QUATRE JOUEURS:

Vous devrez sélectionner les quatre joueurs au début du jeu en utilisant le joystick. Vous pouvez brancher deux joysticks supplémentaires en utilisant un interface special disponsible chez U.S. Gold.

DONJONS

Autour des donjons se trouvent des objets à ramasser et à éviter :

POTIONS : On peut tirer sur certaines potions bien que leur effet soit moins puissant que si elles sont ramasées et utilisées.

POTIONS SPECIALES : Quand on tire sur ces potions, elles se comportent comme des potions normales mais, si on les ramasse, elles donnent au joueur des avantages spéciaux, dont :

ARMURE SUPPLEMENTAIRE – qui augmente la protection.

POUVOIR MAGIQUE SUPPLEMENTAIRE – qui augmente l'effet des potions.

ACCELERATION DU TIR : qui augmente la vitesse des missiles.

AUGMENTATION DE LA PUISSANCE DE TIR : qui rend les missiles plus destructeurs.

PUISSANCE DE COMBAT SUPPLEMENTAIRE : qui augmente la puissance de combat à bout portant.

POUVOIR SUPPLEMENTAIRE DE TRANSPORT : qui augmente la capacité de transport de dix à quinze fois.

POTIONS EMPOISONNEES : Elles se comportent comme les aliments empoisonées.

ALIMENTS : Les plats de viande augmentent la santé de 100 points et donnent un bonus de 100 points.

CIDRE : On peut tirer sur les bouteilles de cidre et les détruire. Si on les boit, elles ont le même effet que les aliments.

CIDRE EMPOISONNE : On peut tirer sur le cidre empoisonné, ce qui ralentit les monstres pendant une courte période. Le cidre empoisonné, s'il est bu, reprend 50 points de santé et fait vaciller le personnage et le rend difficile à maîtriser.

CLES : 100 points pour leur ramassage. Utiliser les clés pour ouvrir des portes.

TRESOR : On ne peut pas tirer sur les coffres à trésor mais on gagne 100 points s'ils sont ramassés. Certains coffres à trésor sont verrouillés et doivent être ouverts avec une clé. Ils peuvent contenir des aliments, de l'argent, une potion ou même la Mort!

AMULETTES : Ces objets magiques confèrent des avantages spéciaux à leur porteur pendant une courte période.

INVISIBILITE : Les monstres ne peuvent pas vous voir et circulent en aveugle.

INVULNERABILITE : Les monstres ne peuvent pas vous blesser mais votre santé se détériore deux fois plus vite qu'à l'état normal.

REPULSION : Les monstres ne vous supportent pas et s'éloignent.

CAPACITE DE TRANSPORT : Le joueur peut alors transporter avec tout objet solide auquel il se heurte.

SUPER COUPS : Ces coups tuent tous les monstres sur leur trajet et continuent jusqu'à ce qu'ils heurtent un mur.

RICOCHETS : Ces coups rebondissent sur les murs permettant aux joueurs de tirer dans les coins. Ils rebondissent au maximum trois fois.

MURS : En général les murs sont des objets impénétrables mais certains s'effondrent sous le tir.

PIEGES : Ces motifs brillants sur le sol font disparaître certains murs quand on marche dessus. Il peut y en avoir plusieurs. Les murs à piège peuvent être invisibles.

CARREAUX ASSOMMEURS : Ces carreaux assomment tout joueur qui passe dessus puis disparaissent.

TRANSPORTEURS : Disques rouges brillants, placés au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche. S'il se trouve plusieurs transporteurs à la même distance, l'un d'eux est choisi au hasard. Il y a des moyens d'affecter votre direction. Pouvez-vous les trouver?

CHAMPS D'ENERGIE : Ils s'exercent et s'arrêtent suivant un schéma donné. Si un joueur entre dans un champ actif, sa santé se détériore rapidement. Les monstres ne sont pas affectés. Les champs d'énergie ne peuvent pas être détruits.

SORTIES : Ces ouvertures identifiées conduisent au niveau suivant ou au niveau spécifié. Certaines sorties sont fausses. Ce ne sont que des carreaux peints. A certains niveaux, les sorties se déplacent en se fermant et s'ouvrant ailleurs.

Les salles de trésor apparaîssent au hasard et le joueur a un délai fixe pour ramasser autant d'objets de valeur que possible dans le temps indiqué en haut de l'écran. Il n'y a pas de points sauf si le joueur s'échappe.

En général, les joueurs ne sont pas vulnérables aux coups des autres joueurs mais, dans certaines parties du donjon, les missiles peuvent assommer ou blesser d'autres joueurs.

Si les joueurs cessent de combattre pendant environ une demi-minute, les portes verrouillées disparaissent et libèrent tous les monstres. Ensuite, si les joueurs évitent toujours le combat, tous les murs se transforment en sorties.

INSTRUCTIONS DE BASE

Choisir la couleur et le personnage que vous désirez en orientant le gantelet et en appuyant sur le **BOUTON DE TIR**. Le temps de jeu dépend de votre santé. La santé se perd par contact avec les monstres et avec le passage du temps. On la récupère en prenant des aliments dans le labyrinthe. Attention, le tir peut détruire certains aliments et d'autres peuvent être empoisonnés.

Le but du jeu est de survivre à l'attaque des monstres aussi longtemps que possible tout en recherchant les aliments, le trésor et les potions magiques. Vous devrez aussi chercher dans le labyrinthe la sortie d'accès au niveau suivant.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

DISQUE COMMODORE 64 : Taper **LOAD"",8,1** et appuyer sur **RETURN**.

CASSETTE COMMODORE 64 : Appuyer sur **SHIFT** et **RUN/STOP** ensemble. Appuyer sur **PLAY** sur l'enregistreur de cassette.

COMMODORE 128 : Jouer en mode 64.

SPECTRUM 48K : Insérer la cassette dans le lecteur. Taper **LOAD""** et appuyer sur **ENTER**. Appuyer sur **PLAY** sur le lecteur de cassette. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

SPECTRUM 128K 1 + 2 : Insérer la cassette dans le lecteur. Appuyer sur **RESET**. Appuyer sur **PLAY** sur le lecteur de cassette. Appuyer sur **RETURN** et le programme se charge et se déroule automatiquement.

AMSTRAD : Retirer tout ROM supplémentaire (sauf DD) et vérifier que le câble de cassette isolée est branché.

AMSTRAD DISQUE : Insérer la disque dans l'unité, létiquette vers le haut. Taper **¦CPM** et appuyer sur **ENTER**. Le programme se charge automatiquement.

AMSTRAD CASSETTE : (664/6128/464 avec unité de disque – taper **¦TAPE** et appuyer sur **ENTER**). Insérer la cassette dans l'unité de cassette. Appuyer sur **CTRL** et la petite touche **ENTER** ensemble. Appuyer sur **PLAY** sur l'unité de cassette et ensuite appuyer sur une touche quelconque. Le programme se charge automatiquement.

ATARI ST DISQUE : Insérer le disque dans l'unité et mettre l'ordinateur en marche.

Les commandes du jeu seront affichées sur l'écran.

DIE HELDEN

THOR der Krieger

WAFFEN:Undringliche Haut – schließt 20% der Verletzungen aus.
SCHUSSKRAFT: Ausgezeichnet – das Doppelle der normalen Kraft.
HANDKAMPF: Ausgezeichnet – Schlachtaxt – kann Generatoren zerstören.
MAGISCHE: Schlecht – beschadigt die meisten.
KRAFT: Ungeheuer und keine Generatoren.

THRYA die Walküre

WAFFEN: Schild – schließt 30% der Verletzungen aus.
SCHUSSKRAFT: Schlecht.
HANDKAMPF: Gut – Schwert – kann Generatoren zerstören.
MAGISCHE: Mittelmäßig – beschadigt die meisten.
KRAFT: Ungeheuer und Generatoren.

MERLIN der Hexenmeister

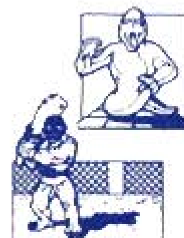
WAFFEN : Keine
SCHUSSKRAFT: Gut
HANDKAMPF: Schlecht, mit den bloßen Händen – kann keine Generatoren zerstören.
ZAUBERKRAFT: Ausgezeichnet – zerstört alle Ungeheuer und Generatoren.

QUESTOR der Kobold

WAFFEN: Leder – schließt 10% der Verletzungen aus
SCHUSSKRAFT: Schlecht.
HANDKAMPF: Mittlemäßig – Dolch – kann keine Generatoren zerstören.
ZAUBERKRAFT: Sehr gut – zerstört fast alle Ungeheuer und Generatoren

DIE UBELTÄTER

Die Ungeheuer ergießen sich aus den Generatoren, die überall in den Kerkern herumliegen. Jeder Generator erzeugt eine spezifische Ungeheuerart wie Geister und Dämonen. Für die Generatoren gelten drei Stufen, der Stärkste erzeugt die widerstandfähigsten Ungeheuer. Erschießen Sie die Generatoren, um sie zu zerstören. Die Ungeheuer haben auch drei Stufen: die Stärksten sind dreimal zu treffen, bevor sie getötet werden.

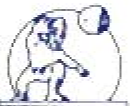


GEISTER: Halten Sie sich von Geistern fern. Sie treffen sie nur einmal und verschwinden. Ein Treffer schmerzt jedoch sehr. Erschießen Sie die Geister, bevor Sie ihnen begegnen.

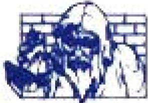
BRUMMER: Brummer laufen auf Sie zu und schlagen Sie überall mit Knüppeln. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu um Sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.



DÄMONEN: Dämonen versuchen, Feuerkugeln auf Sie zu schießen, wenn es Ihnen gelingt, oder wenn sie zu nahe sind, beißen sie Sie immer wieder. Die Feuerkugeln schmerzen mehr als die Bisse. Entweder bewegen Sie den Joystick auf sie zu, um sie in Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.



LOBBERS: Lobbers versuchen, Felsbrocken über Mauern und andere Gegenstände in den Irrgarten zu werfen, um Sie zu treffen. Sie versuchen auch, wegzulaufen. Versuchen Sie, sie zu schießen oder sie in einer Ecke einzukesseln und im Handkampf zu bewältigen.



ZAUBERER: Zauberer versuchen, Sie durch Verschwinden während sie sich bewegen, irrezuführen. Wenn sie unsichtbar sind, sind Ihre Schüsse unnütz. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu und bekämpfen sie persönlich oder erschießen sie.



TOD: Der Tod nimmt Ihnen ihr ganzes Wohlbefinden. Er absorbiert bis 200 Punkte und stirbt dann. Die einzige Möglichkeit, den Tod zu töten, ist Zauberkraft. Denken Sie nicht einmal daran, ihn im Handkampf zu bewäffgen!



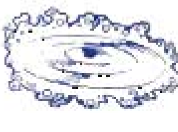
SUPERZAUBERER: Dieser Zauberer erscheint, feuert einen Schuß auf den Spieler ab und verschwindet dann wieder. Er wird damit solange weitermachen, bis ihn ein Schuß des Spielers trifft. Nur Magie lähmt ihn und verhindert seine hinterhältigen Schüsse oder sein plötzliches Verschwinden.



GIFTPFÜTZEN: Diese grünen Lachen verletzen den Spieler bei Berührung, greifen ihn jedoch nicht an, sondern wandern stattdessen ziellos umher. Schüsse machen ihnen nichts aus, nur Magie hilft hier weiter.



Das ES-Monster: Dieses Wesen, das wie eine glühende sich drehende Scheibe aussieht, verschwindet, sobald es von einem Spieler berührt wird. Der jeweilige Spieler verwandelt sich in "ES". Der Spieler bleibt solange ES, bis er entweder mit einem weiteren Spieler zusammenstößt, der dann die Rolle des ES übernimmt, oder bis er das Labyrinth verlassen hat. Solange, eine Spieler ES ist, zieht er für die Dauer seines Aufenthalts im Labyrinth sämtliche Monster an. Das ES-Monster ist immun gegen Schüsse, kann aber mit Magie gelähmt werden.



Das DAS-Monster: Diese Kreatur, die wie das ES-monster aussieht, jagt die Spieler durch das Verlies. Wenn es einen Spieler berührt, verliert dieser entweder eine spezielle Stärke, einen Zaubertrank oder 100 Gesundheitspunkte.

NUR FÜR ATARI ST

DER DRACHE: Die Drachen tauchen nur selten auf und sollten vorsichtig angegangen werden. Um sie auszuschalten, müssen sie mit der Rakete mehrmals am oberen Teil getroffen werden. Wenn man ihnen aber zu nahe kommt, kann der feurige Atem jede Aktion schnell beenden.

DER DIEB: Der Dieb taucht bereits am Spielanfang auf und folgt den Spielern bis er dem reichsten Spieler einen Gegenstand entwenden kann. Bis er ausgeschaltet ist, wird er alle gestohlenen Sachen zum nächsten Level bringen und dann fliehen. Er stiehlt ausschließlich Spezial-Tränke, nimmt aber auch den einfachen Trank, wenn der Spieler keinen Spezialtrank besitzt.

DER GANOVE: Wie der Dieb stiehlt dieser vom besten Spieler. Er erscheint mehr als einmal pro Level und interessiert sich nur für Gesundheitspunkte (Health Points).

4 SPIELER OPTION:

Alle 4 Spieler müssen vor Spielbeginn ausgewählt werden und müssen sich mit dem Joystick entsprechend anmelden. Die zwei zusätzlichen Joysticks sind mit einem Spezial-Anschluß (Interface) an den Atari ST anzuschließen, der von U.S. Gold bezogen werden kann.

DIE VERLIESE

In den Verliesen befinden sich Dinge die Sie entweder einsammeln oder besser vermeiden sollten:

ZAUBERTRÄNKE: auf manche Zaubertränke können Sie auch schießen, anstatt diese einzusammeln, allerdings ist die Wirkung dann nicht so stark, als wenn Sie sie eingesammelt hätten.

SPEZIELLE ZAUBERTRÄNKE: wenn Sie darauf schießen, erzielen Sie den selben Effekt wie bei den "normalen" Zaubertränken. Sammeln Sie die Spezialtränke jedoch ein, werden Ihnen besondere Kräfte verliehen, wie:

ZUSÄTZLICHE WAFFEN:
sie bieten erhöhten Schutz.

ZUSÄTZLICHE ZAUBERKRAFT:
verstärkt die Wirkung der Zaubertränke.

ERHÖHTE SCHUßGESCHWINDIGKEIT:
Ihre Geschosse fliegen schneller.

ERHÖHTE SCHUßKRAFT:
der Einschlag Ihrer Geschosse hat eine größeren Effekt.

ZUSÄTZLICHE KAMPFKRAFT:
Ihre Fähigkeiten im Nahkampf verbessern sich

ZUSÄTZLICHE TRAFKRAFT:
Sie können zwischen 10 und 15 mal mehr bei sich tragen.

VERGIFTETE ZAUBERTRÄNKE:
haben die selbe Wirkung wie vergiftetes Essen.

ESSEN
Teller voll Fleisch steigern Ihre Gesundheit um 100 Punkte und bescheren Ihnen zusätzlich einen Bonus von 100 Punkten.

APFELWEIN:
Apfelweinflaschen können entweder abgeschossen oder ausgetrunken werden. Getrunkener Apfelwein hat die selbe Wirkung wie Essen.

VERGIFTETER APFELWEIN:
Er kann abgeschossen werden und macht die Monster für eine kurze Zeit etwas langsamer. Wenn Sie davon trinken, kostet das 100 Gesundheitspunkte. Außerdem wird die Spielfigur leicht benommen und ist daber schwer zu steuern.

SCHLÜSSEL:
jeder eingesammelte Schlüssel bringt 100 Punkte. Benutzen Sie die Schlüssel zum öffnen von Türen.

SCHATZTRUHEN:
Können nicht abgeschossen werden, bringen aber 100 Punkte, wenn sie eingesammelt werden.

Manche Schatztruhen sind verschlossen und müssen mit einem Schlüssel geöffnet werden. Manche Kisten enthalten Essen, Gold, einen Zaubertrank oder den Tod selbst!

AMULETTE:
Diese Zaubermittel verleihen ihrem Träger für eine kurze Zeit besondere Fähigkeiten.

UNSICHTBARKEIT:
Sie werden von den Monstern nicht gesehen.

UNVERWUNDBARKEIT:
Zwar können die Monster Sie nicht verletzen, jedoch schwindet Ihre Gesundheit doppelt so schnell wie sonst.

ABSCHRECKUNGSEFFEKT:
Die Monster können Ihren Anblick nicht ertragen und fliehen.

DEMATERIALISIERUNGFÄHIGKEIT:
Sie können ungehindert durch Wände gehen, indem Sie dagegen anlaufen.

10 SUPER-SCHÜSSE:
Diese Schüsse vernichten alle Monster, die ihnen in den Weg kommen und fliegen solange weiter, bis sie auf eine Wand treffen.

ABPRALLENDE SCHÜSSE:
Diese Schüsse prallen bis zu dreimal von der Wand ab und ermöglichen dem Spieler so, um die Ecke zu schießen.

MAUERN:
Normalerweise können Mauern nicht abgeschossen werden, jedoch einige zerbröckeln, wenn Sie darauf schießen.

FALLEN:
Diese leuchtenden Zeichen auf dem Boden lassen, wenn Sie sie betreten, einige Wände verschwinden.

Es gibt mehrere Fallen, von denen einige unsichtbar sind.

LÄHMENDE FLIESEN:
Sie lähmen jeden Spieler, der auf sie tritt, und verschwinden dann.

TRANSPORTER:
Rotglühende Scheiben auf dem Boden bringen den Spieler zum nächstliegenden Transporter. Falls mehrere Transporter gleich nahe liegen, wird einer zufallgesteuert ausgewählt. Es gibt Methoden, die Richtung zu beeinflussen.... können Sie dies herausfinden?

KRAFTFELDER:
Sie schalten sich nach einer bestimmten Methode ein und aus. Wenn ein Spieler ein aktives Kraftfeld betritt, schwindet seine Gesundheit rapide. Monster bleiben unbehelligt. Kraftfelder können nicht zerstört werden.

AUSGÄNGE:
Diese markierten Löcher führen in das nächste bzw. nächste angegebene Level.

Einige Ausgänge sind nicht echt, sondern nur angemalte Bodenfliesen. In einigen Leveln wandern die Ausgänge herum, indem sie schließen und sich irgendwoanders wieder öffnen.

GRUNDSÄTZLICHE SPIELANLEITUNG

Schatzkammern erscheinen zufallsgesteuert, und dem Spieler steht nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um so viel wie möglich einzusammeln. Die Zeit wird am oberen Bildshirmrand angezeigt. Die Punktevergabe erfolgt erst nach Verlassen des Raums. Grundsätzlich sind die Spieler gegen Schüsse von Mitspielern immun, jedoch können Geschosse in einigen Bereichen des Verlieses Mitspieler lähmen oder verletzen. Wenn die Spieler mehr als eine halbe Minute nicht kämpfen, öffen sich alle verschlossenen Türen und befreien alle Monster. Es kann sein, daß wenn die Spieler immer noch den Kampf vermeiden, sich sämtliche Wände in Ausgange verwandeln.

Ein paar grundsätzliche Dinge

Wählen Sie mit dem Handschuh die Farbe und welche Spielfigur Sie führen möchten. Drücken Sie dann den Feuerknopf.

Wie lange Sie in diesem Spiel aktiv sein können, hängt von Ihrer Gesundheit ab. Sie verlieren bei jedem Kontakt mit Monstern und durch das Fortschreiten der Zeit an Gesundheit. Ihre Gesundheit kann wieder verbessert werden, indem Sie das im Labyrinth verteilte Essen einsammeln. Beachten Sie, daß das Essen durch Schüsse zertört werden kann, und daß einige Mahlzeiten vergiftet sein können.

Ziel des Spiel ist, die Angriffe der Monster während Ihrer Suche nach Essen, Schätzen und Zaubertränken solange wie möglich zu überstehen. Außerdem müssen Sie das Labyrinth stets nach dem Ausgang zum nächsten Level durchsuchen.

LADEANWEISUNGEN

C64 DISKETTE: tippen Sie **LOAD"*",8,1** und drücken die **RETURN**-Taste.

C64 KASSETTE: drücken Sie gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** herunter. Betätigen Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenrekorders.

C128: gehen Sie in den 64-er Modus.

SPECTRUM 48K: legen Sie die Spielkassette in den Datenrekorder ein, tippen Sie **LOAD""** und drücken dann die **ENTER**-Taste. Betätigen Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenrekorders. Das Spiel lädt und startet automatisch.

SPECTRUM 128 1 + 2: legen Sie die Spielkassette ein und drücken **RESET**. Betätigen Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenrekorders und drücken danach die **RETURN**-Taste. Das Spiel lädt und startet automatisch.

SCHNEIDER CPC: Entfernen Sie alle zusätzlichen ROMs (DDI ausgenommen) und achten Sie darauf, daß alles richtig angeschlossen ist.

CPC DISK: legen Sie die Spieldiskette mit der etikettierten Seite nach oben ein. Tippen Sie **¦CPM** und drücken die **ENTER**-Taste. Das Programm lädt automatisch.

CPC 464/664/6128 KASSETTE MIT ANGESCHLOSENEM DISKETTENLAUFWERK: tippen Sie **¦TAPE** und drücken **ENTER**. Legen Sie dann die Spielkassette ein und drücken gleichzeitig die **CTRL** – und die kleine **ENTER**-Taste herunter. Drücken Sie dann erst die **PLAY**-Taste des Datenrekorders und dann eine beliebige Taste. Das Programm lädt automatisch.

ATARI ST: legen Sie die Spieldiskette ein und schalten Sie Laufwerk, Computer und Monitor ein.